

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karya seni yang dibuat untuk menuangkan pemikiran dari melihat situasi di sekitarnya. Yang mana karya seni ini tercipta dengan melihat permasalahan yang terjadi di kalangan masyarakat. Karya seni ini diciptakan juga sebagai pesan terhadap masyarakat dalam bentuk busana *Artwear*. Pencipta merasa telah berhasil memvisualisasikan *Artwear* yang bersumber ide menstilisasi suatu bentuk dan menyelesaikan tantangan-tantangan selama proses penciptaannya walaupun masih banyak kekurangan. *Theatre Artwear* adalah sebuah ungkapan dan ekspresi pribadi pencipta berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan penelusuran untuk memahami lebih dalam tentang *Artwear*.

Dalam perjalanan proses penciptaan busana banyak sekali poin-poin penting yang harus dipahami sebagai seorang desainer seperti menentukan tema yang dipilih berdasarkan kemampuan kualitas pencipta, membuat rancangan sketsa, jenis dan karakter kain diidentifikasi sesuai dengan kebutuhan rancangan busana, warna busana ditentukan sesuai dengan konsep garapan, busana tokoh diobservasi secara terperinci sesuai dengan karakter tokoh, unsur-unsur aksesoris dan perlengkapan yang mendukung rancangan busana diidentifikasi secara terperinci sesuai dengan kebutuhan tokoh, konsep tata busana dipadukan dengan konsep tata panggung, tata cahaya, properti, tata gerak, tata rias wajah dan rambut.

Theatre Artwear adalah penciptaan busana yang digabungkan dengan pertunjukan teater dengan naskah *Space* karya Hernandes Saranela. Beberapa ciri

khas dari busana pertunjukan teater dan *fashion show* memiliki fungsi yang sama-sama untuk dipakai atau *wearable arts*. Penciptaan busana *Theatre Artwear* menghasilkan busana yang menitikberatkan pada estetika dari pada fungsionalnya, yang berarti busana ini tidak dapat dipakai sehari-hari. Busana *Theatre Artwear* ini tidak hanya digunakan untuk pertunjukan teater, namun juga dapat digunakan untuk festival, *fashion show*, dan *carnival* dalam menyikapi era modern.

Busana *Artwear* memiliki ciri khas pada keanekaragaman bentuk dan aksesorisnya sedangkan busana untuk pertunjukan teater memiliki fungsi menghidupkan karakter tokoh membedakan antara aktor satu dan aktor lain. Pencipta menggabungkan kedua fungsi tersebut menjadi satu tujuan yang sama. Dari segi busana, pencipta menstilisasi bentuk benda dan hewan, dengan menggunakan warna-warna primer maupun sekunder.

Proses penciptaan busana melalui beberapa tahap yaitu; Tahap eksplorasi, Tahap perancangan, dan tahap perwujudan. Dalam melakukan proses stilisasi objek yang berbasis modern seyogyanya pencipta melakukan observasi objek, memperluas wawasan, melakukan diskusi dengan narasumber yang tepat agar dapat memilah tema, bentuk dan bahan yang akan digunakan.

Bahan dasar yang digunakan yaitu kain, busa hati dan kawat yang dirasa ringan agar pemain lebih leluasa untuk bergerak, dan juga dapat menambah volume busana yang digunakan untuk kebutuhan *outdoor* maupun *indoor*. Proses pembuatan busana ini lebih banyak menggunakan teknik manual atau tidak menggunakan mesin. Penciptaan busana *Theatre Artwear* sangat menguras tenaga dan pikiran pencipta, karena dalam proses menstilisasi bentuk kedalam busana cukup rumit,

bukan saja dari segi bahan yang harus diekslore pencipta, tetapi dari proses pembuatannya pun harus berhati-hati, karena sedikit saja ada kekeliruan dalam pembuatan busana hasilnya akan jauh berbeda dengan konsep yang sudah direncanakan.

Konsep busana yang memfokuskan pada stilisasi bentuk menambah wawasan tentang penciptaan karya busana, dari segi material, teknik, serta fungsi dari busana tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan penelusuran. Selain menghadirkan sebuah bentuk karya yang kreatif dan inovatif, karya-karya inilah wujud kreativitas dan kemampuan pencipta dalam bidang seni sebagai pijakan pengalaman untuk melanjutkan proses selanjutnya.

B. Saran

Proses pembuatan busana *Theater Artwear* dengan naskah *Space* karya Hernandes Saranela tidaklah mudah. Banyak halangan yang dilalui pencipta dalam proses penggarapan, kedisiplinan, keadaan yang sulit diprediksi selama pandemi COVID-19 ini yang menjadi kesulitan untuk bimbingan intens dan manajemen waktu proses pembuatan busana untuk keberhasilan karya ini. Kerja sama tim adalah modal utama pada proses penciptaan karya seni karena jika bekerja dengan tim tidak berjalan dengan baik, maka proses kedepannya sangat sulit dilaksanakan.

Pencipta mempunyai banyak harapan agar dapat menstilisasikan bentuk kedalam busana lebih baik dan memperkenalkan *Artwear* kedalam media pertunjukan lainnya serta harapan untuk calon pencipta agar menentukan tema, konsep secara matang, tidak lupa pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan perlu diasah sebaik mungkin dari segi teori maupun praktek. Sikap kerja yang diharapkan dimiliki oleh setiap pekerja seni, mahasiswa seni, pelajar seni seperti bertanggung jawab, ketelitian, cermat dan disiplin.

Karya busana *Theatre Artwear* diharapkan mampu memberikan warna dan cark baru dalam dunia seni khususnya seni teater. Selain bentuk dan pengaplikasian bahan yang dihasilkan, diharapkan makna, maksud dan tujuan dari karya ini dapat tersampaikan dengan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Craik, J. (2009). "*Fashion The Key Concept*". New York: Berg.
- Djelantik, A. (1999). "Estetika Sebuah Pengantar" (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia). Bandung: MSPI dan ARTI.
- Dwinada, R. (2019, Oktober Kamis). "Rinaldy Yuniardi raih Tiga Penghargaan *World Of Wearable Arts* . republika.co.id.
- Gustami, S. (2004). Proses Penciptaan Seni Kriya "Untaian Metodologis", program penciptaan seni Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta". Yogyakarta.
- Ghurub, B. A. (2011). "Menggambar Busana Dengan Teknik Kering". Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Herlina, A. A. (2017). "Sampah Plastik dan Kain Perca Sebagai Material Penciptaan Tata Busana bersumber dari Naskah *Spectacle Zero A Visual Theatre Performance* Karya Putu Wijaya. *Opac.isi.ac.id*.
- Idayanti. (2015). "Ilustrasi Desain Pola dan Menjahit Bahan". Yogyakarta: Araska Pinang Merah Residence kav: 14.
- Indrawati, D. (2016) "Penciptaan Tata Busana Dalam Dongeng Disney episode Palu Peri Hilng". Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kartika, D. S. (2004). "Pengantar Estetika". Bandung: Rekayasa Sains.
- Kartikasari, H. (2019). "Kertas sebagai Bahan Pembuatan Kostum Pertunjukan Naskah *The Piramus and Tisbi* Karya Shakespear terjamahan Suyatna Anirun". *Jurnal Tonil*
- M, D. (1992). "Mengenal Permainan Seni Drama. Surabaya: Arena Ilmu.
- Putri, G.P. (2018). "Penciptaan Busana Barong Using Banyuwangi dalam Lakon *Ja'ripah dan Sunar Udar*". Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.
- Poespo, G. (2005). "Pemilihan Bahan Tekstil". Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI).
- Prawira, S. D. (1989). "Warna sebagai salah satu unsur Seni & Desain. Jakarta: Jakarta :P2LPTK.
- Sanyoto, S. E. (2009). "NIRMANA : Elemen-elemen Seni dan Desain". Yogyakarta: JALASUTRA Anggota IKAPI.
- Sukabul, S. (1997). "Diktat batasan busana malam *fancy*, fantasi dan gala, disampaikan dalam rangka pramunas seluruh indonesia". Yogyakarta: Ikatan Ahli Merancang Busana di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

- Surya, S. (1998). "Filsafat Seni". Surakarta: UNS, press.
- Susanto, M. (2012). "Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan Gerakan Seni Rupa". Yogyakarta: DictiArt Lab Yogyakarta & Jagad Art Space Bali.
- Teorawang, J. (2018, September Rabu). "Memahami *Wearable Art*". "Fashion Notes".
- W.A, Sulasmi Darmaprawira, "WARNA: Teori dan Kreativitas penggunaannya" Edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB.

SUMBER INTERNET

- Gray, M. (2014). *The Wild Wonderful World Of Wearable Art*. <http://klikhear.palmbeachpost.com/2019/life-style/fashion/the-wild-wonderful-world-of-wearable-art/>
- Pantelic, K. (2016, maret selasa). "Enter The World of Amazing Wearable Art". www.widewalls.ch
- Suliastini, R. (2018). "Jumpsuit dan OverAll". dewiku.com.
- Tempo.co. (2008). "Gaya *cape* dalam Busana Muslim". Gaya.tempo.co.